"Bingo Game Machine" JP2589644 Y2

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 実用新案登録公報(Y2)(11)與用新案登録番号

3/06

(73) 実用新案権者 000132840

第2589644号

(45)発行日 平成11年(1999)2月3日

(24)登録日 平成10年(1998)11月20日

(51) Int.Cl.6

戲別記号

FΙ

A 6 3 F 3/06 A 6 3 F

В

請求項の数2(全21頁)

(21)出願番号 実願平5-47133

(22)出願日 平成5年(1993)8月6日

(65)公開番号 実開平7-13385 (43)公開日 平成7年(1995) 3月7日 審査請求日 平成9年(1997) 7月15日

(72)考案者 桑原 治

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトービルディング 株式会社タイト

東京都千代田区平河町2丁目5番3号

一内

(72)考案者 熊谷 秀男

東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タイトービルディング 株式会社タイト

一内

(74)代理人 弁理士 鎌田 久男 (外1名)

株式会社タイトー

タイトービルディング

審査官 瀬津 太朗

最終頁に続く

(54) 【考案の名称】 ピンゴゲーム機

1

(57)【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】 傾斜したプレーフィールド上に複数のポケットが設けられ、そのプレーフィールドの上辺側から下辺側に所定個数のボールを転がして、そのボールが入ったポケットに対応する番号の数字の並び方によって勝敗を決めるビンゴゲーム機において、

傾斜中心軸回りに傾斜自在に支持され、その中心軸の中 心点に対して点対称に配置された複数のポケットを有す るプレーフィールド部材と、

前記プレーフィールド部材の上辺側及び下辺側に配置さ 10 れ、予め蓄えられた又は回収したボールを、その上辺よりも上側まで上昇させて発射するボールリフト手段と、前記プレーフィールド部材の傾斜を所定のゲーム回数毎に反転させる傾斜駆動手段とを備えたことを特徴とするピンゴゲーム機。

2

【請求項2】 請求項1に記載のピンゴゲーム機において、

前記プレーフィールド部材は、前記ポケットに対応する。 数字を可変可能に表示する数字表示手段を有することを 特徴とするピンゴゲーム機。

【考案の詳細な説明】

[0001]

【産業上の利用分野】本考案は、ピンボールゲーム方式 のブレーフィールド上で、ボールを転がしてポケットに 入れ、そのポケットに対応する番号による数字の並び方 によって勝敗を決めるピンゴゲーム機に関するものであ る。

[0002]

【従来の技術】従来、この種のピンゴゲーム機では、プレーフィールドは固定されており、つねに傾斜方向が一

定であり、また、ポケットの番号も一定であった(実公 昭49-32214号など)。

[0003]

【考案が解決しようとする課題】しかし、前述した従来 のビンゴゲーム機では、ブレーフィールドの傾きの方向 が一定であるために、ボールの転がし方に癖のようなも のが出やすく、入りやすいポケットが決まってしまいゲ ーム性が乏しくなる、という問題があった。また、プレ ーフィールドの回りを大勢のプレーヤーが囲んで同時に プレーする、いわゆるマルチビンゴゲーム機において は、相対する側に立つプレーヤーの間では、視野が一方 側に固定させるので、平等性に欠けるという問題があっ た。

【0004】本考案の目的は、前述の課題を解決し、プ レーフィールドの上面の癖を無くすとともに、大勢のブ レーヤーがゲームする場合に、何れの側のブレーヤーに も平等に見えるピンゴゲーム機を提供することである。 [0005]

【課題を解決するための手段】前記課題を解決するため に、本考案によるビンゴゲーム機の第1の解決手段は、 傾斜したブレーフィールド上に複数のポケットが設けら れ、そのブレーフィールドの上辺側から下辺側に所定個 数のボールを転がして、そのボールが入ったポケットに 対応する番号の数字の並び方によって勝敗を決めるビン ゴゲーム機において、傾斜中心軸回りに傾斜自在に支持 され、その中心軸の中心点に対して点対称に配置された 複数のポケットを有するブレーフィールド部材と、前記 ブレーフィールド部材の上辺側及び下辺側に配置され、 予め蓄えられた又は回収したボールを、その上辺よりも 上側まで上昇させて発射するボールリフト手段と、前記 30 ブレーフィールド部材の傾斜を所定のゲーム回数毎に反 転させる傾斜駆動手段とを備えたことを特徴とする。

【0006】第2の解決手段は、第1の解決手段のピン ゴゲーム機において、前記プレーフィールド部材は、前 記ポケットに対応する数字を可変可能に表示する数字表 示手段を有することを特徴とすることができる。

[0007]

【作用】本考案によれば、プレーフィールド部材の傾斜 を所定のゲーム回数毎に反転させるので、経時的変化に より盤面の癖のようなものが発生しにくい。また、ポケ 40 ットに対応する数字を変更することができるので、特定 のポケットに入りやすくなっても、数字の並び方が偏る こともない。

[0008]

【実施例】以下、図面等を参照して、実施例につき、本 考案を詳細に説明する。図1~図5は、本考案によるビ ンゴゲーム機の実施例の構成を示す図であって、図1は 外観斜視図、図2は断面図、図3及び図4は傾斜装置の 説明図、図5はブロック図、図6は操作パネルの説明図 である。傾斜装置10は、ブレーフィールド板11を左 50 するメダル投入口22a、メダル払い出し口22bなど

下がり又は右下がりに傾斜させるための装置である。ブ レーフィールド板11は、その上面にボールBを転がす ための板であり、そのボールBを落とし込むそれぞれ番 . 号の付いた複数のポケット11a-1~11a-m(こ の実施例ではm=25個)が形成されている。これらの ポケット11aは、傾斜したときに同一条件になるよう に、傾斜中心位置から線対称になるように配置されてい る。このプレーフィールド板11の下側には、ポケット 11a-1~11a-mに落ち込んだ後のボールBを回 収するための回収板18が配置されている。なお、ボー ルBは、プレーフィールド板11のポケット10aに落 ち込んだ場合に、シャッタ (不図示) により下に落下す ることなく、半分露出した状態で止まっており、1回の ブレーが終了した後に、そのシャッタが開いて回収板1 8上に落ちることとなる。

【0009】プレーフィールド板11は、シャフト12 を中心にして、図2の時計方向又は反時計方向に回転で きるように、ピローブロック13を介して左右の支柱1 4によって支持されている。ピローブロック13と支柱 14の間には、高さ調節ねじ14aが設けられている。 ゲーム機の設置時に、床面が傾斜している場合に、ゲー ム機の筐体の底部に設けられたアジャスター(不図示) だけでは、水平状態を保つのが難しいことがあるので、 高さ調節ねじ14aによって、プレーフィールド板11 の左右の高さをそれぞれ調節できるようにした。

【0010】また、プレーフィールド板11は、正逆回 転可能なモータ15、そのモータ15の出力軸に取り付 けられた回転板16及びその回転板16の偏心した位置 に連結されたリンクアーム 17によって、左右に角度 θ (この実施例では約10度)だけ傾け又はその角度に停 止することができる。図2(A)は、ブレーフィールド 板11の右側が高く左側が低い状態を示しており、図2 (B)は、プレーフィールド板11が反転して、左側が 髙く右側が低くなった状態を示している。このモータ1 5は、プレーフィールド板11を反転させるだけであれ ば、一方向にのみ回転するモータで足りるが、ボールB が万が一プレーフィールド板11上に止まってしまった 場合に、プレーフィールド板11を一時的に水平状態ま で移動させて、再び元に戻す動作をさせるために、リバ ーシブルモータを使用している。なお、プレーフィール ド板11は、反転させることだけではなく、同一の傾斜 方向であっても、傾斜角度を変えることによって、ゲー ムに変化を持たせることができる。

【0011】ブレーフィールド板11の長手方向の両側 には、ブレーヤーがブレーするためのターミナルキャビ ネット20-1~20-n (この実施例では、n=8 個) 設けられており、n人までが同時にピンゴゲームを 行うことができる。ターミナルキャビネット20には、 モニタ画面21、最初にプレーするときにメダルを投入

5

が設けられている。このモニタ画面21には、ゲームの進行に応じた画面の表示、CREDIT、WIN、PAY、WAGERのメータなどの表示を行う。モニタ画面21には、ビンゴの数字が並んで表示されており、これに対応した番号のボケット11aにボールBが落ち込むごとに、その数字の色が変わり、5個の数字の色が変わって、一直線上に並べばビンゴとなり、メダル払い出し口22bからメダルがベイアウトされる。

【0012】ブレーフィールド板11の短手方向の両側(上辺側及び下辺側)には、ボールリフト装置30-1、30-2が設けられている。ボールリフト装置30には、ボールBの送出孔31及び外れボール回収孔32がそれぞれ設けられており、前述した回収板18及び外れボール回収孔32から回収されたボールBを、高い位置にある送出孔31の位置まで、不図示の機構により運び上げて送出する。

【0013】図5に示すように、各ターミナルキャビネ ット20-1~20-8及び傾斜装置10、リフト装置 30-1,30-2などは、このゲームの進行を制御す るコントローラ40 に接続されている。プレーフィール 20 ド板11が図2の左下がりに傾斜している場合には、右 側のボールリフト装置30-1の送出孔31からボール Bが1個つづ送出され、ブレーフィールド板11上を高 い方から低い方向に向かって転がっていく。ボールB は、プレーフィールド板11のポケット11aに入る か、反対側のリフト装置30-2の外れボール回収孔3 2に回収される。続いて、別のボールBが送出孔31か ら送出され、合計で5個のポケット11aに入るまで、 次々と送出される。5個のポケット11aにボールBが 入ると、ポケット11 aの下に配置された不図示のシャ 30 ッタが開き、回収板 1 7 にボール Bが落ち、左側のボー ルリフト装置20-2に回収され、1回のゲームが終了 する。その後に、モータ15が回転して、回転板16、 クランクアーム17を介して、プレーフィールド板11 が図2の時計方向に回転して、図2(B)の状態にな り、次ぎのゲームに備える。

【0014】次に、本考案によるピンゴゲーム機の細部の構成を説明する。各ターミナルキャビネット20には、モニタ画面21、メダル投入口22a、メダル払い出し口22b等の他に、図6に示すように、セレクトボ 40タン24A~24D、DOUBLE-UPボタン25、10BETボタン26、1BETボタン27、INSTRACTIONボタン28、PAYOUTボタン29などを有する操作パネル23が設けられており、各ボタンは全て点灯式となっている。

【0015】セレクトボタン24A~24Dは、ゲーム中にBET (賭けること)を行いたいカードを選ぶためのボタンであり、セレクトボタン24A、24Dについては、後述するダブルアップゲーム時のセレクトボタンとしても使用する。DOUBLE-UPボタン25は、

ビンゴゲームで入賞があった場合に、ダブルアップゲームを行うのに使用する。10BETボタン26は、1度押すだけで10BETできるボタンである。但し、コインが10枚以上クレジットされていなければ、使用できない。1BETボタン27は、1度押すと1BETされるボタンである。ダブルアップゲームを行う場合にはDOUBLE-UPボタン25を押し、行わない場合には10BETボタン26を用いて「COLLECT」機能に流用する。INSTRACTIONボタン28は、モニタ画面21を切り換えるためのボタンであり、ゲーム画面→ナンバーレイアウト→オッズ画面→ゲーム画面とサイクリックに画面が切り換わり、常時使用することが

できる。PAYOUTボタン29は、メダルを払い出す

ためのボタンである。また、ゲーム入賞時に、ダブルア

ップゲームか払い出しかをセレクトする場合にも使用す

【0016】次に、この実施例のピンゴゲームの細かいルールについて簡単に説明する。図7は、実施例に係るピンゴゲーム機の3並び表示を示す説明図である。10BET以上したカードは、図7に示すような並びによって入賞した場合も有効であって払い出しの対象となり、ODDS3並びの各表示倍数が払い戻される。合計BET枚数(WAGER)が10枚以上となった場合には、ピンゴゲームの入賞とは無関係に、次の出目になったときに、払い出しが行われる。すなわち、出目が全て偶数か又は奇数の場合、出目が全て14以上か又は12以下の場合に、払い出しは枚数(BET枚数)×1.5倍となる。また、各カード毎に、色替えしたラインを1ライン定め、そのラインで入賞すると、ODDSが2倍になる。なお、重複してできた役は、入賞時に全て払い出される。

【0017】図8は、実施例に係るビンゴゲーム機の数字移動手段を示す説明図である。ゲームのスタートから4球目のボールBが発射されるまでの間(3球目が発射されて5秒後)に、BETしていたカードの四隅のナンバーを、セレクトボタン24A~24Dを押すことにより、移動させることができる。このようにすれば、さらにゲーム性を増すことができる。

【0018】図10~図30は、本考案によるビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図、図31及び図32は、ゲーム動作を説明する流れ図である。インストラクションボタン28は、1回押した場合には、図10に示すような画面となる。このときは、モニタ画面21は、主に、ブレーフィールド板11に対応するポケット表示21aとナンバー表示21bをキャラクタによってレイアウト表示する。但し、ブレーフィールドのレイアウト等は、逆側のターミナルでは、逆方向となるのでソフト上で処理を行って表示する。

【0019】矢印表示21cは、ボールBの打ち出し方 50 向を示すためのものであり、ゲーム毎、つまりブレーフ

6

ィールド板11を反転させる毎に、その向きを変更す る。また、グラフ表示21jは、現在のナンバー表示2 1bにおけるポケットインの確率を示すものである。ナ ンバー表示21bは、ゲーム毎に変更するので、グラフ 表示21jもゲーム毎にポケット位置により変更する。 プレーフィールド板11の各ポケット11aに対して、 固定的にナンバーを決めずに毎回変更する理由は、プレ ーフィールド板11の変形などにより、各ポケット11 aに落ち込む確率が偏るのを防ぐためである。なお、プ レーフィールド板11上のナンバー表示も、LED等に 10 より変えている。

【0020】再度、インストラクションボタン28を押 すと、図11に示すような、オッズ画面となる。そし て、もう1度、インストラクションボタン28を押す と、通常ゲーム画面又はBET画面に切り替わる。 【0021】ゲームが開始されると、図12の画面とな り、メダルが投入口22aから投入されると、クレジッ トされる(図31のS101)。次に、表示によってA ~Dカード21d-A~21d-Dが順次配布される (図31のS102)。まず、Dカード21d-Dが画 20 面の左端より出現し、図13に示すように、Cカード2 1 d-C, Bh-F2 1 d-B, Ah-F2 1 d-Ao 順に配られ、図14に示すように、全て配り終わると、 この画面からカードをセレクトし(図31のS10 3)、順次BETすることができる(図31のS10 4).

【0022】Aカード21d-Aの所定のラインをBE Tした場合には、図15に示すように、有効ライン表示 21e、BET枚数/オッズ表表示21f (カード 内)、WEGER表示21gが表れる。なお、BET枚 30 数/オッズ表表示21 fは、カラーモード対応により表 示される。

【0023】ここで、ベット数と有効ラインは、例え は、図9に示すように定められており、10BETを行 うと、全ライン有効の表示となる。また、全ラインの中 から、縦、横、斜めのいずれか1本を、色変りにより表 示する。図16の場合には、中央の縦ラインがそれに該 当する。なお、各カードのナンバー部には、星印21k の付いたナンバーが各カード毎にある(個数も位置も異 なるが、例えば1~3位)。これは、次ゲーム用のナン 40 バーを決定すると同時に、スペシャルナンバー(例え ば、ポケット回りのLEDを通常のものは緑色で点灯 し、星印に該当するものは赤色で点滅させる) にボール がポケットインすると、そのナンバーを含めて、星印の 付いたナンバーが全てチェックナンバーとなり、役作り の助けとなる。すなわち、星印の付いたポケット1個に ボールが入ると、他の番号であっても関係なく、全ての 星印のポケットにボールが入ったのと同じことになる。 通常のポケットだけにボールが入った場合は、1枚のカ ードに点灯する番号は、ボールの個数と同じ5個だけで 50 入賞の判定を行う(図31のS112)。入賞がある場

あるが、星印のポケットにボールが入ると、番号が違っ ていても、星印にも入ったのと同じことになるので、点 灯する番号が6~7箇所と多くなり、当たる確率が非常 に高くなる。つまり、星印のポケットは、ポーカーゲー ムのジョーカーに相当すると考えればよい。

【0024】次に、Bカード21d-Bをセレクトする と、図17に示すように、Aカード21d-Aは、画面 の左端に消える。但し、その他のカードが選ばれたとき には、そのカードよりも前面にあるカードが全て同時に 移動する。そして、図18に示すように、残りのカード と同時に、セレクトされたBカード21d-Bが、前回 のAカード21d-Aのあった位置に移動する。

【0025】次に、図19の画面で、Bカード21d-Bがセレクトされたことになり、BETすることができ る。ととで、図20に示すように、Bカード21d-B をBETする。前述と同様にして、オッズ、有効ライン を示す矢印などが表示される。また、図21のように、 前述と同様にして、各々のカードにBETする(図31 のS105)。BET時間が残り10秒になると、図2 2に示すように、コメント欄21hにそれを表示し、0 までカウントダウンする。

【0026】BET時間が終了すると(図31のS10 6)、BET画面がフェイドアウトし、図23の画面が フェイドインする。同時に、ゲームがスタートし、プレ ーフィールド板11上では1球目のボールBが発射され る(図31のS107)。モニタ画面の内容は、A~D の各カード (ナンバー) をBET時より縮小させて、全 てのカードナンバーが見えるようなレイアウトにする。 また、10BET以上しているカードがあるときにの み、カードの下部にスペシャルオッズ表示21 i が表れ る(図7の説明参照)。

【0027】いま、1球目のボールBがナンバー「2 1」のポケットに入ったとする。図24に示すように、 そのナンバーをチェックして(図31のS109)、全 てのカードの「21」をキャラクターの色変え(斜線で 示してある) により、表示する(図31のS110)。 また、コメント欄21hにも、そのナンバーを表示し、 ブレーヤーに知らせる。

【0028】次に、2球目のボールBがナンバー「1 8」にポケットインしたとする。図25に示すように、 ナンバー「18」は、ポケット回りのLEDが赤を表示。 している箇所である。とのため、星印のナンバー部もチ ェックされる。同様にして、ゲームが展開され、図26 に示すように、5球目のボールBがナンバー「2」にポ ケットインしたとする。なお、各ボールが発射されて、 いずれのポケットにも入らない場合には、再度ボールを 発射する(S108)。

【0029】5個目のボールがポケットインすると(図 31のS111)、図26に示すように、ピンゴゲーム

10

合には、そのカードの入賞ライン及びナンバーを点滅さ せて、その並び(オッズ)を表示している部分も同時に 点滅させる(21m, 21n)。また、スペシャルオッ ズの表がヘェイドアウトして消え、各カードの入賞の有 無と、入賞があるときには、その枚数を表示する。コメ ント欄21hには、図27に示すように、入賞のある場 合には「YOUWIN ···」と表示するが、入賞の ない場合には「GAME OVER」と表示する。

【0030】入賞した場合には、その払い出し枚数を全 て掛けて、ダブルアップゲームを行うことができる(図 10 31のS114)。その旨が、図28に示すように、コ メント欄21hに表示される。ダブルアップゲームを選 択するときには、DOUBLEUPボタンを押し、払い 出しをするときには、PAYOUTボタンを押す。コン トローラは、そのブレーヤーの選択をまつ。ここで、後 述する準備ルーチンS113を平行して実行する。

【0031】図29、図30は、ダブルアップゲームの 説明図である。ダブルアップを選択した場合には(図3 1のS115)、モニタ画面の左端部からカード21p が1枚配られ、図29の画面になる。とのとき、カード 20 示す外観斜視図である。 はオープンされていない。とのダブルアップゲームは、 配布されたカード21pが「13」よりもSMALL

(「1」~「12」) なのか、BIG (「14」~「2 5」)かを当てるゲームである。SMALLを選択する 場合には、セレクトボタン24Aを押し、BIGを選択 する場合には、セレクトボタン24Dを押す。コメント 欄21hは、カード21pが配布されるまでは、「GO OD LUCK」を表示する。

【0032】セレクトボタン24A又は24Dが押され ると、カード21pはオープンし、ダブルアップゲーム 30 の勝敗が判定される。図30の場合には、カード21p は「10」であり、SMALLであるので、「WIN」 となった状態である。勝った場合には(図31のS11 7)、再度、ダブルアップゲームを行うか、払い出しを 行うかを選択する(図31のS117)。再度、ダブル アップゲームを選択すると、画面上のカード21pは、 左端部へ流れて消え、それと同時に右端部から新たなカ ード21pが出現し、ブレーヤーの動作を待つ。

【0033】再度、ダブルアップをせず、PAYOUT を選択しないと、コメントは、「CONGRATULA 40 TION」の表示となり、PAYメータに、WIN枚数 が表示され、その枚数を減算し、CREDITに加算さ れる(図31のS119)。PAYOUTを選択する と、コインが払い出される(図31のS118)。その 動作が終了した時点で、コメントは「GAME OVE R」の表示がなされ、次のゲームに移行する。

【0034】次に、図22によって、準備ルーチンに付 いて説明する。5個のボールBがポケットインで、入賞 の判定をしているときに、ボールを回収し(S113 1)、次のゲームの準備をする。ついで、ブレーフィー 50 るモニタ画面を示す図である。

ルド板11の傾斜が反転されるとともに(S113 2)、各ポケットのナンバーがランダムに決定される (S1133)。さらに、スペシャルナンバーも変更さ れ(1132)、リターンする。

[0035]

【考案の効果】以上詳しく説明したように、本考案によ れば、プレーフィールド部材の傾斜を所定のゲーム回数 毎に反転させるので、経時的変化により盤面の癖のよう なものが発生しにくく、ゲーム性を低下させることはな くなった。また、交互に傾斜するので、プレーフィール ド部材のいずれの側にいるプレーヤーに対しても、平等 に見え不公平感がなくなった。さらに、プレーフィール ド部材の傾斜を必要に応じて変化させることができるの で、ゲームに変化を持たせることができる。

【0036】さらに、ポケットに対応する数字を変更す ることができるので、特定のポケットに入りやすくなっ ても、数字の並び方が偏ることもない。

【図面の簡単な説明】

【図1】本考案によるピンゴゲーム機の実施例の構成を

【図2】本考案によるビンゴゲーム機の実施例の構成を 示す断面図である。

【図3】実施例に係るピンゴゲーム機の傾斜装置を示す 説明図である。

【図4】実施例に係るビンゴゲーム機の傾斜装置を示す 説明図である。

【図5】実施例に係るビンゴゲーム機を示すブロック図 である。

【図6】実施例に係るピンゴゲーム機の操作パネルの説 明図である。

【図7】実施例に係るピンゴゲーム機の3並び表示を示 す説明図である。

【図8】実施例に係るピンゴゲーム機の数字移動手段を 示す説明図である。

【図9】実施例に係るピンゴゲーム機のベット数と有効 ラインを説明する図である。

【図10】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明す るモニタ画面を示す図である。

【図11】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明す るモニタ画面を示す図である。

【図12】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明す るモニタ画面を示す図である。

【図13】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明す るモニタ画面を示す図である。

【図14】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明す るモニタ画面を示す図である。

【図15】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明す るモニタ画面を示す図である。

【図16】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明す

11

【図17】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図18】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図19】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図20】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図21】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図22】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図23】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図24】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図25】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図26】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図27】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明す*

* るモニタ画面を示す図である。

【図28】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

12

【図29】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図30】実施例に係るビンゴゲーム機の動作を説明するモニタ画面を示す図である。

【図31】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明する流れ図である。

10 【図32】実施例に係るピンゴゲーム機の動作を説明する流れ図である。

【符号の説明】

10 傾斜装置

11 プレーフィールド板

15 モータ

16 回転板

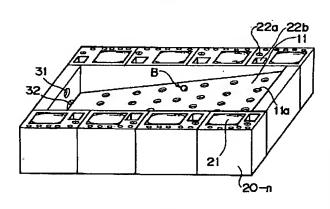
17 リンクアーム

20 ターミナルキャビネット

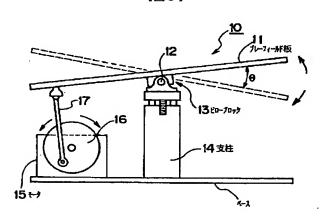
30 ボールリフト装置

20 40 コントローラ

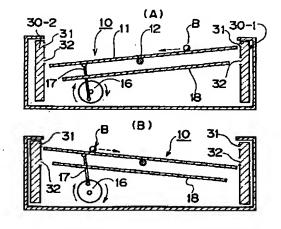
【図1】



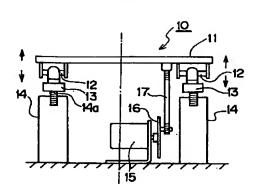
[図3]

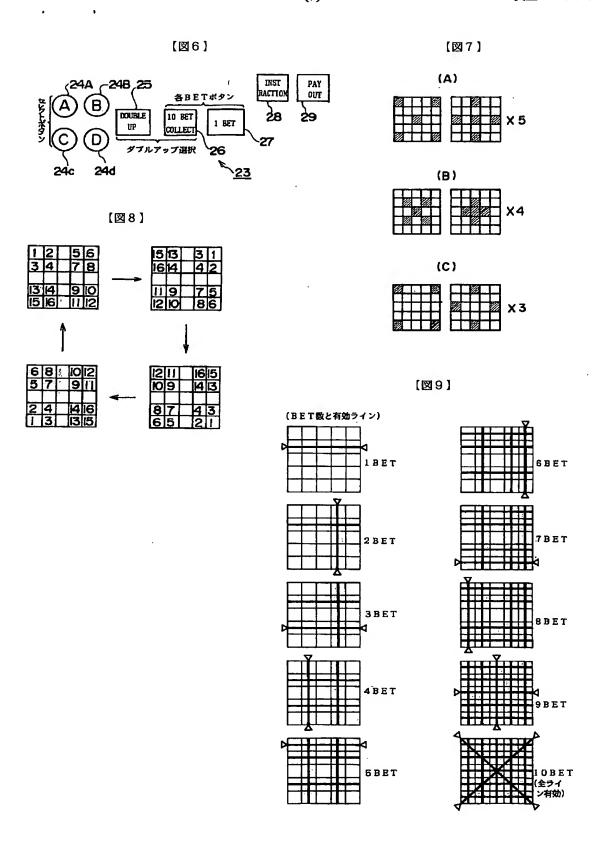


【図2】

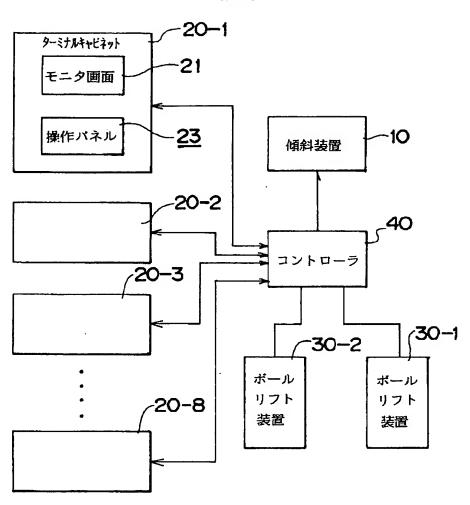


【図4】

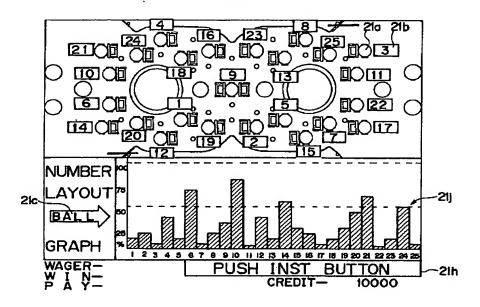




【図5】



【図10】



【図11】

ODD S

5並び	60	120	300	700	1100	1500	2500	3500	5000	10000
4並び	25	50	100	250	375	500	750	1200	2000	3000
3並び	5	10	20	50	75	100	150	200	350	500

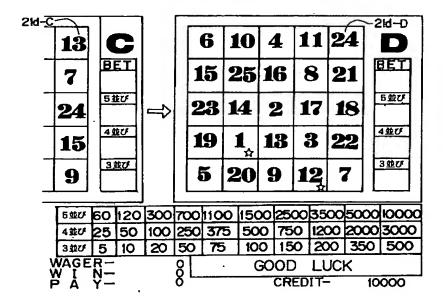
※オッズのランクアップは、BET枚数と各カードのナンバー配列により異なります。

10000

※但し、上記の役に該当するには全ライン有効 (1 O B E T以上)にしなければなりません。

PUSH INST BUTTON CREDIT-

【図12】



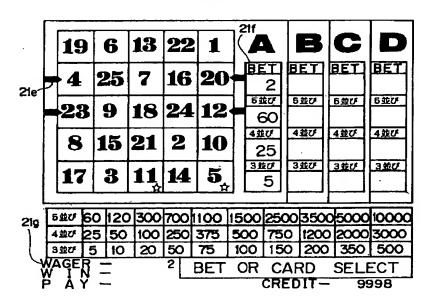
[図13]

	_		_	-21d-/			/	210	ξь		T				
2	2	1		A	2	20	4	16		B		C	D		
6		2(BE1	3	17	10	8		BET		BET .	BET		
4	Ļ	12		5並び	5	23	6	22		ち並び		5並び	5数び		
2	1	10		4並ひ	1	5	14	2		4並び		4 90 ぴ	4並び		
4		5		3並2	4	1	25	19		320		3数び	3100		
_											L				
Γ	5 2	U	60	120	300	700	100	1500	250	XX 350	Ŏ	500	10000		
Γ	4整	U	25	50	100	250	375	500	750	120	0	2000	3000		
T	3粒	U	5	10	20	50	75	100	150	200	5	350	500		
Ī		W	ΑĢ	ER -				GOOD LUCK							
		P	Â	νŸ -	-					CR	ĒC	TT-	10000		

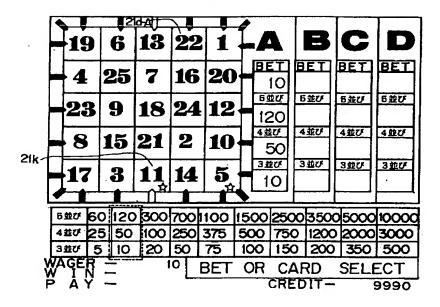
【図14】

Γ,				_		,		$\overline{\leq}$	21d	- A	T		T			_
	19		6		13	22	1		E	1		B		C		
	4		25		7	16	20		BE	T	B	BET		BET	BE	I
	2	3	9	1	18	24	12		53	ŽŰ.	6	並び		5.姓ぴ	6 #	U
	8		15		21	2	10		4並び		4	並び		4登び	4並	U.
	17	7	3		11	14	5,		3\$	ev.	3	並び		3並び	300	7
느	_	_						_			<u></u>		<u> </u>		 	
5	世び	60	12	0	300	700	1100	15	∞	25(∞	35C	O	5000	100	200
45	世で	25	5	כ	100	250	375	50	00	75	0	120	0	2000	30	∞
3	はび	5	10)	20	50	75	10	00	15	0	200	2	350	50	Ø
WA	ĢE	8	=				BET		R	C	ΔF	RD.		SEL	EC	Г
P	Å	Ÿ	-						•	CRI	EC	IT-	_	100	000	

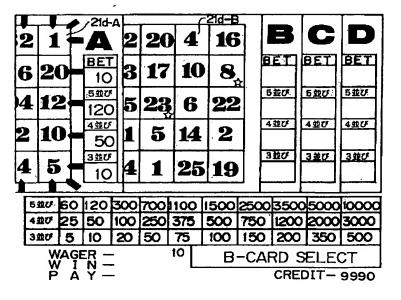
【図15】



【図16】



[図17]



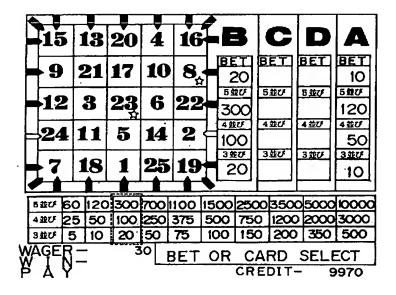
【図18】

						7	~21d-	₽	Ι_			
1	1	15	13	20	4	:	16	3	ı	B	C	D
		9	21	17	10	D	8	,	В	ΕÏ	BET	BET
	1	12	3	23	6	;	22	7	5	数ぴ	5並び	5並び
	2	4	11	5	14	Ļ	2]	4	並び	4並び	4並び
		7	18	1	2	5	19		3	並び	3#4	300
<u></u>						_			느	1		
5並び	60	120	300	700	1100	1	500	250	Ø	3500	5000	10000
4並び	25	50	100	250	375	Ţ	500	750)	1200	2000	3000
3並び	5	10	20	50	75	I	100	150	2	200	350	500
W	AGE	R -			10		E	3-C	Ά	RD	SEL	ECT
P	Ā	Ϋ-	_		-					CRE	-TIC	9990

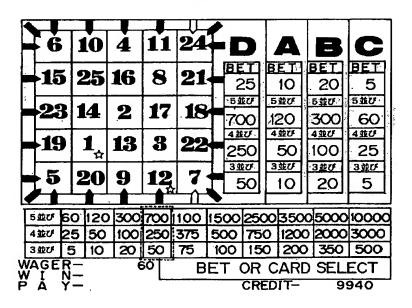
【図19】

Γ		T	- /	214-8		ī				_		
	15	13	20	4	16		E	3	•	C	D	A
	9	21	17	10	8	7	BE	耳	BE		BET	BET
			-			4	g 3	U		te of	ち並び	10 5ft
	12	3	23	6	22		-		٣		3360	120
		-	*		<u> </u>	-	4 30	U	49	EUF	4 \$\frac{1}{2}U^2	410
	24	11	5	14	2							50
ı		40	_	0>	40	1	31	U	33	te C	3117	3 W.U
	7	18	l	25	19			\Box				10
Ē											<u> </u>	
Ŀ	5並び 6	0 120	300	700		_		250	∞	<u>350</u>	0 5000	10000
Ŀ	4並び 2	5 50	100	250	375	50	<u> </u>	75	0	1200	2000	3000
F	3並び !	5 10	20	50	75	10	∞	15	0	200	350	500
Ņ	AGER		10	١	BET	C	R	С	AF	₹D	SEL	ECT
þ	ΑЧ	I		•				CR	E	TIC	- 9	9990

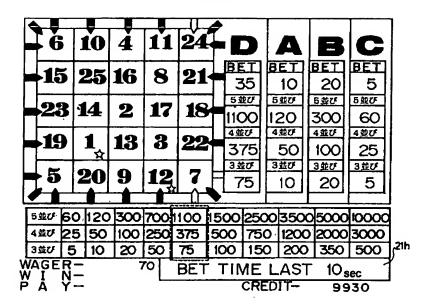
【図20】



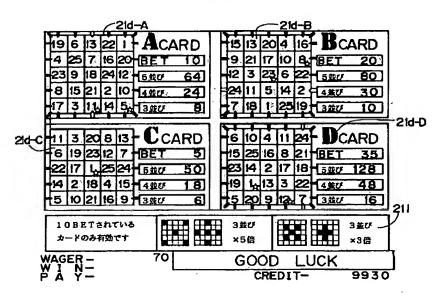
【図21】



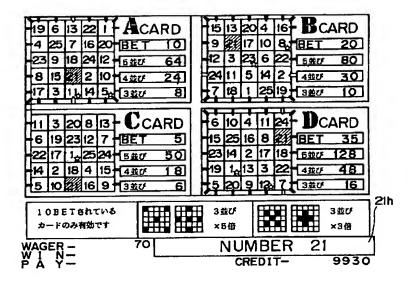
【図22】



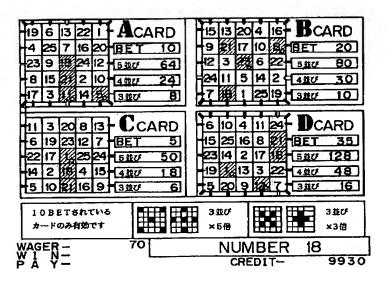
【図23】



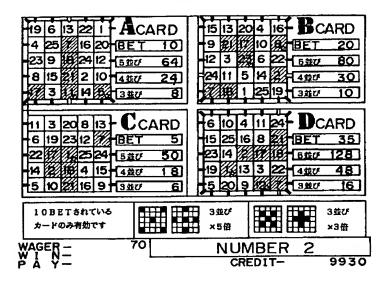
【図24】



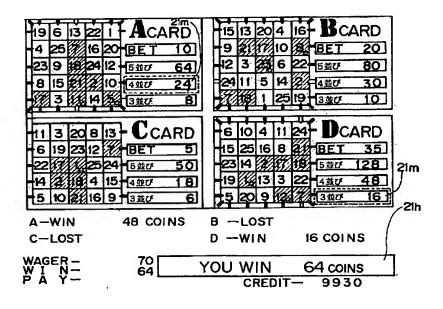
【図25】



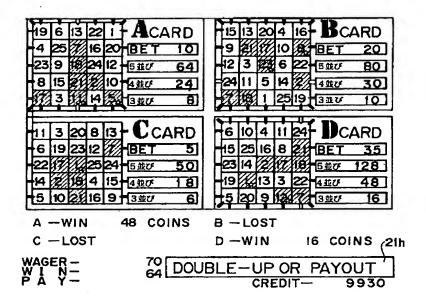
【図26】

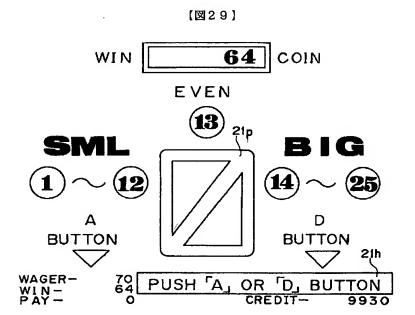


【図27】

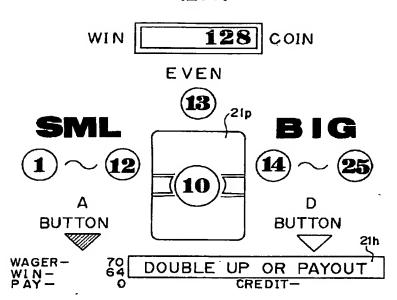


【図28】

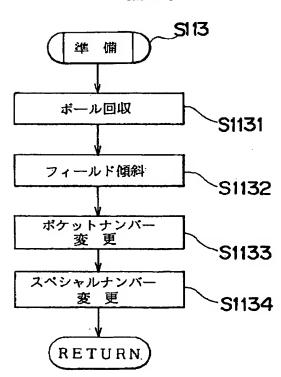




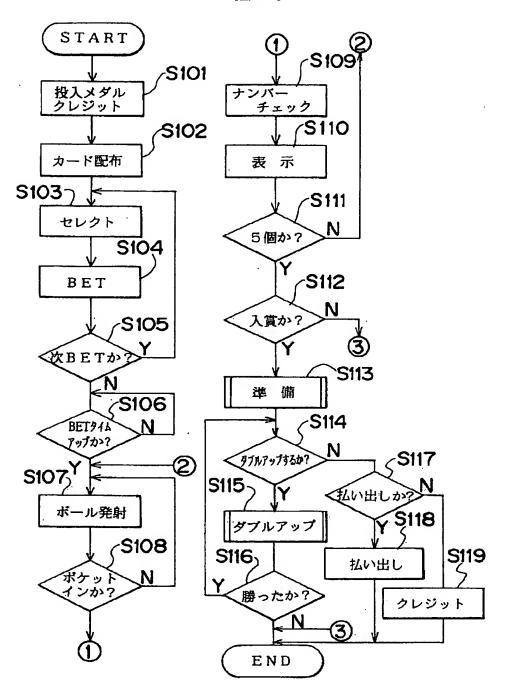
【図30】



【図32】



【図31】



フロントページの続き

(56)参考文献 実開 平3-24179 (JP, U)

実開 昭53-5089(JP, U)

実開 昭52-11487 (JP, U)

(58)調査した分野(Int.Cl.⁶, DB名)

A63F 3/06